

E.T.™* THE EXTRA-TERRESTRIAL

**E.T. Zu Weihnachten im Kino.
Und als ProgrammCassette
auch zu Hause.**

Die brandneuen ProgrammCassetten.
ATARI® Privat- Computer.
PAC-MAN*-WM: Deutschland stellt den Weltmeister.

E.T.: Der Film und die neue ATARI® ProgrammCassette.

"E. T., The Extra Terrestrial", der Außerirdische, hat es nicht geschafft, rechtzeitig vor dem Start seines Raumschiffes an Bord zu gelangen. Allein auf der feindlichen Erde versucht E. T., mit seinem Heimatplaneten Funkkontakt aufzunehmen. Dabei ist sein größtes Problem, nicht entdeckt zu werden, denn das FBI ist ihm unentwegt auf den Fersen.

Sein größtes Glück ist es, daß er den 10-jährigen Elliot kennenlernt, der mit ihm durch dick und dünn geht.

Wird E. T. es schaffen, mit seinen Leuten Kontakt aufzunehmen, bevor das FBI ihn schnappt? Das ist die Frage, die nur der Film beantworten kann.

Millionen von Amerikanern wissen inzwischen, wie diese fantastische Geschichte ausgeht.

Ab 10. Dezember 1982, diesen Termin sollt Ihr Euch unbedingt merken, werden dann auch wir in Deutschland wissen, was E. T. auf der Erde erlebt, denn zu diesem Termin läuft der Film E. T. in 200 deutschen Kinos an. Gleichzeitig veröffentlicht Atari die neue Video-ProgrammCassette E. T. für das ATARI® Video-Computer-System™ zu Hause. Natürlich wieder exclusiv.

Die Handlung der ATARI ProgrammCassette E. T. ist die gleiche wie im Film, genauso fantastisch, genauso spannend. Und diesmal seid Ihr es, die E. T. auf der Erde helfen.





*E.T. and the E.T. character are trademarks of and licensed by Universal City Studios, Inc.

CX 2674

Regisseur Steven Spielberg hat den Film E. T. gemacht. Ihr kennt ihn von so erfolgreichen Filmen wie "Der weiße Hai", "Die unheimliche Begegnung dritter Art" und "Jäger des verlorenen Schatzes". Übrigens, anfang 1983 gibt es auch die ATARI Video-ProgrammCassette zu dem Film "Jäger des verlorenen Schatzes".

E. T. ist schon jetzt der erfolgreichste Film in der Filmgeschichte. In nur wenigen Wochen hat er in Amerika alle bisherigen Rekorde gebrochen.

Ab 10. Dezember geht es dann auch bei uns los. Gerade rechtzeitig zum Weihnachtsfest. Und ich weiß, so mancher von Euch hat schon die Idee, sich die Kinokarte und die ATARI ProgrammCassette E. T. zu Weihnachten zu wünschen.

Aber vorher haben wir noch ein paar Überraschungen für Euch. Capt'n ATARI verlost nämlich bis Ende dieses Jahres 50 tolle E. T.-Überraschungspakete.

Die Preisfrage lautet:

Wieviel Lichtjahre ist E. T. von zu Hause entfernt?

(Tip: Achtet auf die Plakate in den Schaukästen der Kinos.)

Schreibt die Antwort auf eine Postkarte und schickt sie an den ATARI-Club, Bebelallee 10, 2000 Hamburg 60.

Kennwort: E. T.

Letzter Einsendeschluß: 31. 12. 1982 (Poststempel).

Es wird immer schwieriger, ATARI® nicht zu kennen.

Bestimmt wißt Ihr, daß Atari weltweit der größte und bekannteste Hersteller von Video-Computer-Spielen ist.
Genauso ist es auch in Deutschland.
Grund dafür ist einerseits, daß Atari problemlos zu spielen ist und daß wir auch die meisten und spannendsten ProgrammCassetten haben.
Ein weiterer und sehr wesentlicher Grund ist aber auch, daß Atari die größte Werbekampagne laufen hat, die Deutschland je für Video-Computer-Spiele gesehen hat. Sicherlich habt Ihr schon unsere Filme im ZDF und in der ARD gesehen: Den Opa, der mit seiner Enkeltochter PAC-MAN* spielt. Oder die Familie, die alle neuen ProgrammCassetten durchprobiert und dabei völlig außer Rand und Band gerät. Bald seht Ihr aber auch Anzeigen im Stern, in der Hör Zu und in anderen Illustrierten. Wie Ihr im Bild unten erkennen könnt, wird nicht nur bei Euch zu Hause Atari gespielt, sondern auch in Elliots Familie zusammen mit E. T.

Wie findet Ihr eigentlich unsere Weihnachts-Sonderausgabe?

Schreibt uns doch Eure Meinung dazu.
Das Kennwort lautet „PAC-MAN*-Fieber"!
Und warum PAC-MAN*-Fieber?
Weil wir uns bei den ersten tausend Einsendern mit der Platte PAC-MAN*-Fieber bedanken werden.



*PAC-MAN is licensed by Namco America, Inc.

BERZERK*
STAR RAIDERS™
MATH GRAN PRIX™
DEMONS TO DIAMONDS™

Die 4 brandneuen von ATARI®

Wer hat Angst vorm Bösen Otto? – Von den deutschen ATARI-Fans wohl keiner. Denn kaum ist BERZERK*, die neue ProgrammCassette von Atari, auf dem Markt, werden die Fachhändler bestürmt wie noch nie. BERZERK ist, so scheint es, vorläufig das Nonplusultra auf dem Markt der Video-Spiele. Auch wenn der Böse Otto noch so wütet.
Fachleute wundern sich über den Höhenflug der neuen ATARI ProgrammCassette nicht. Bei BERZERK ist nämlich alles mit Hochspannung geladen. Der Spieler muß sich zunächst in einem elektrisch geladenen Labyrinth zurechtfinden. Erste Regel deshalb: Finger weg von den Wänden!
Natürlich genügt es nicht allein, den Weg aus dem Labyrinth zu finden. Die Ausgänge werden nämlich bewacht von gefährlichen und heimtückischen Robotern. Der Spieler muß alle Geschicklichkeit und viele Tricks anwenden, um sich den Weg freizukämpfen. Und schließlich, wenn man glaubt, alles sei überstanden, erscheint der Böse Otto. Er sieht zwar aus wie ein freundlicher Vollmond, aber mit ihm ist wirklich nicht zu spaßen. Er sprüht förmlich vor Böswilligkeit. Da hilft nur noch eins: Türmen! Aber schnell muß man sein.

BERZERK*
CX 2650



*Trademark of Stern Electronics, Inc.

Nun gibt es auch ein Spiel für Diamanten-Ede; natürlich auch für alle anderen, die die kleinen glitzernden Steinchen gerne haben. Atari macht's möglich mit der neuen ProgrammCassette DEMONS TO DIAMONDS.
Bevor man an die Diamanten kommt, muß man erst gegen Dämonen kämpfen. Aber Vorsicht! Nur die Dämonen der eigenen Farbe verwandeln sich in Diamanten, wenn man sie mit einem Laserstrahl erwischt hat. Wer auf die anderen zielt, muß mit Schwierigkeiten rechnen, denn diese Dämonen verwandeln sich in Geister, die unberechenbar zurückfeuern. Durch das Wirrwarr von Dämonen und Geistern schweben die Diamanten. Wer einen ergattert, erhält Extrapunkte. DEMONS TO DIAMONDS ist ein neues Superspiel, natürlich exclusiv von Atari.

DEMONS TO DIAMONDS™
CX 2615



Die Mission ist klar definiert: Zylonen-Raumschiffe greifen an. Unsere Position ist bedrohlich. Die Zylonen-Raumschiffe müssen getroffen werden.
Als Kommandant des ATARI-Föderation-Raumschiffes übernehmt Ihr eine äußerst schwierige Mission. In der unübersichtlichen Galaxis hat sich unbemerkt eine riesige Flotte feindlicher Zylonen-Raumschiffe in Stellung gebracht. Eine alte Fehde steht kurz vor einem erneuten Ausbruch. Auf der Suche nach den Feinden führt die Reise vorbei an Sternen- und Asteroidenfeldern in die schier endlose Galaxis. Mit dem Computer und der

galaktischen Karte seid Ihr in der Ortung Eurer Feinde den Angreifern haushoch überlegen.
Aber Vorsicht, die feindlichen Raumschiffe darf man nicht unterschätzen. Sie sind heimtückisch, und ihre Angriffe kommen unerwartet.
STAR RAIDERS gibt es übrigens nicht nur für das ATARI® Video-Computer-System™, sondern auch als Programm für den ATARI 400™ und ATARI 800™ Privat-Computer.

STAR RAIDERS™
CX 2660



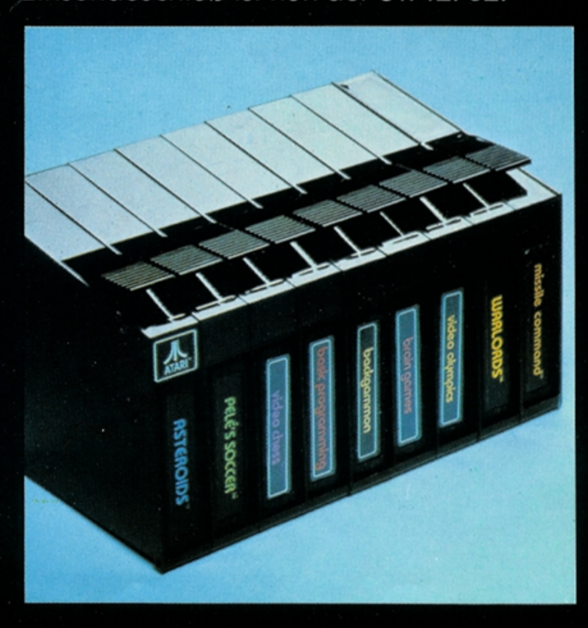
Rechnen macht Spaß? –
Kaum zu glauben, aber Kinder, die zu Hause mit der ATARI ProgrammCassette MATH GRAN PRIX spielen, behaupten das immer häufiger. Bei dem Autorennen – von Atari speziell für Schulanfänger entwickelt – entscheidet nicht der Druck aufs Gaspedal oder die Geschicklichkeit mit dem Steuerknüppel, sondern das schnelle Schalten. Beim Rechnen. Wenn es demnächst wieder Zeugnisse gibt, könnte der GRAN PRIX die „Formel I" bedeuten.

MATH GRAN PRIX™
CX 2658



Aktion Freundschaftswerbung.

Hunderte von ATARI-Fans haben in den letzten Wochen die Chance genutzt. Sie erhielten als Geschenk ein praktisches ProgrammCassetten-Regal, in dem Ihre ATARI ProgrammCassetten geschützt untergebracht sind. Sie hatten einen ihrer Freunde oder Verwandten davon überzeugt, daß es eine tolle Sache ist, wenn man selbst ein ATARI-Spielgerät besitzt.
Viele Fans haben uns gebeten, die Freundschaftswerbung zu verlängern, weil ihre Freunde für die Anschaffung noch sparen. Da kann Capt'n ATARI natürlich nicht nein sagen. Hier noch einmal die Bedingungen: Wenn Ihr einen Eurer Freunde davon überzeugt habt, sich selbst ein ATARI-Grundgerät (Video-Computer-Spiel) anzuschaffen, schickt Ihr uns die Kopie der Kaufquittung. Wir schicken Euch dafür postwendend das praktische ProgrammCassetten-Regal.
Einsendeschluß ist nun der 31. 12. 82.



Der Computer des Jahres: ATARI® 400.™

Wir kommen nicht daran vorbei, daß Computer in Zukunft eine wesentliche Rolle in unserem Leben spielen werden. In Amerika ist es auch bereits so weit. Schon in der Grundschule, ja selbst im Kindergarten werden viele Amerikaner mit einem Computer vertrautgemacht. Jeder Zweite, der dort die Schule verläßt, hat gelernt, mit einem Computer umzugehen. Wir Deutsche sind dagegen richtige Computer-Analphabeten: Nur die wenigsten wissen, was sie mit einem Computer anfangen sollen.
Dabei bieten sich gerade mit dem ATARI 400™ und dem ATARI 800™ Privat-Computer die vielfältigsten Möglichkeiten, einen Computer sinnvoll anzuwenden.
Man entwickelt mit ihnen völlig neue Talente.
So bieten die beiden Computer Sprachprogramme, Musikunterricht, Programme zur Erlernung der Computersprache, Programme für Computer-Graphik, für Kalkulationen, und natürlich Unterhaltungsprogramme, wie SPACE INVADERS*, PAC-MAN**, CENTIPEDE und viele mehr.
Ihr seht, nicht umsonst hat die Zeitschrift „Chip" den ATARI 400™ zum Home-Computer des Jahres gewählt.
Jetzt würden wir gern wissen, ob Ihr Euch auch für Privat-Computer interessiert, bzw. ob Ihr in Eurem Freundeskreis jemanden kennt, der bereits einen ATARI Privat-Computer besitzt. Wenn ja, dann schickt doch bitte eine Kopie des Kaufbeleges an den ATARI-Club. Kennwort ist „Privat-Computer".
Als Dank dafür erhaltet Ihr von uns: Eine PAC-MAN-ProgrammCassette für den ATARI Privat-Computer. Und ein Computer-Wörterbuch.



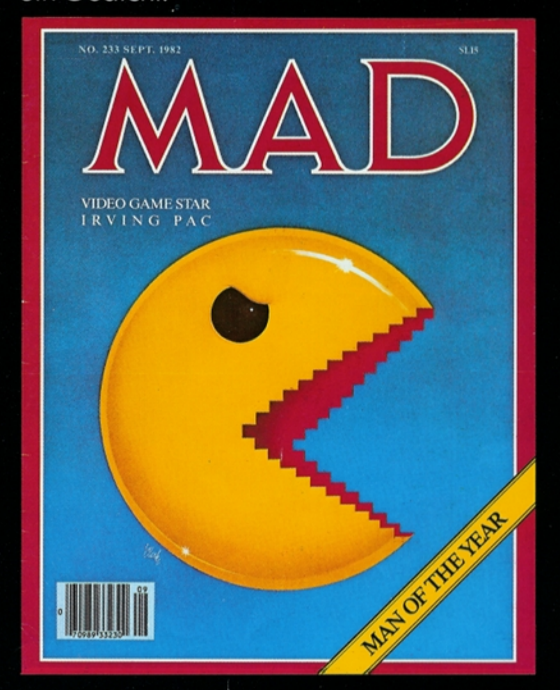
* indicates Trademark of Taito America Corp.
** PAC-MAN is licensed by Namco-America, Inc.

ATARI® Treffpunkt.

Ladies first, meint Kavalier Capt'n ATARI, deshalb zunächst der Brief von der 14jährigen Silke. Sie schrieb zu dem Artikel „Was ist mit den Mädchen los?" „Zu Eurer Frage, ob es nicht genug ATARI-Kavaliere gäbe, möchte ich sagen: Ich habe noch keinen kennengelernt! Wenn mein Bruder mit seinen Freunden spielt, habe ich immer das Gefühl, fehl am Platze zu sein. Möchte ich mal spielen, muß ich warten, bis die Herren keine Lust mehr haben, und das kommt kaum vor.
Die andere Frage, ob Mädchen keinen Spaß an Atari haben, ist leicht zu beantworten. Ich bin ein begeisterter ATARI-Fan, und die anderen Mädchen, die ich kenne, auch."
Übrigens, Silke sucht noch Brieffreunde. Ihre Adresse: Silke Westhagen, Heinrich-Lübke-Str. 13, 5628 Heiligenhaus. Gibt es vielleicht doch noch ATARI-Kavaliere?
Tips, wie man die internen Clubmeisterschaften interessanter gestalten kann, gibt Christian Wirth, Präsident vom ATARI-Club „The Adventurers" aus Neu-Isenburg. Er meint, es ist kein Problem, immer neue Spielregeln für die ATARI ProgrammCassetten zu erfinden.
Mit YARS' REVENGE™ spielten die „Adventurers" nach folgendem System:
Bei Spiel 7b durften die Teilnehmer nur bei jedem zweiten Bild den Feuerball abschießen. Wer die Regel nicht einhielt, wurde disqualifiziert.
Hart waren auch die Bedingungen für die Meisterschaft bei MISSILE COMMAND™.
Bei Spiel 1a wurden nur die Punkte der ersten beiden Bilder gezählt. Außerdem durften die Teilnehmer pro Bild nur 20 Schuß verbrauchen.
Nicht nur ein begeisterter ATARI-Spieler, auch ein erfolgreicher ATARI-Poet ist Michael Scherkopf. Aus Platzgründen können wir hier nur die letzte Strophe seines langen lyrischen Produkts vorstellen:

Der ATARI-Club teilt es uns mit,
schon bald erscheint der nächste Hit.
Tolle Cassetten folgen schnell.
ATARI bleibt stets aktuell!!!

Vielen Dank, lieber Michael, für Deine Mühe. Nun hat es Capt'n ATARI endlich schwarz auf weiß: ATARI-Telespiele sind ein Gedicht.



„Mad" wird auch immer verrückter. Die Zeitschrift Mad, Ihr kennt sie bestimmt alle, hat jetzt den Mann des Jahres gewählt. Was glaubt Ihr, wer gewonnen hat?

PAC-MAN*-Meisterschaft: Johann Beiderbeck wurde internationaler Meister.

Johann Beiderbeck und Klaus Wolf, die beiden Gewinner der deutschen PAC-MAN*-Meisterschaft, haben uns bei der internationalen Meisterschaft am 18. 9. in Paris erfolgreich vertreten.

Neben den Deutschen Meistern waren auch PAC-MAN* -Experten aus Großbritannien, Frankreich, HongKong, Schweden, Dänemark, Belgien, Irland, Spanien, Kuwait, Puertorico, der Schweiz, Israel, Südafrika, Griechenland, den Niederlanden, Italien und Monaco vertreten. Es gab mehrere Ausscheidungsrunden, geteilt nach zwei Altersgruppen. Sieger der Endrunde war kein anderer als Johann Beiderbeck, der Deutsche PAC-MAN*-Meister.

Lieber Johann, Capt'n ATARI gratuliert Dir herzlichst zu dieser hervorragenden Leistung.

Gratulation aber auch an Klaus Wolf, der den hervorragenden vierten Platz belegte.

Das Foto zeigt Johann und Klaus unmittelbar nach der Deutschen PAC-MAN*-Meisterschaft, zusammen mit Gerald Mann, der den Song PAC-MAN*-Fieber singt, und Klaus Ollmann, dem Geschäftsführer von Atari.



Schickt bitte alle Eure Einsendungen an den ATARI-Club, Postfach 600169, Bebelallee 10, 2000 Hamburg 60.

Bei allen Gewinnspielen ist der Rechtsweg ausgeschlossen.

Informationen über Atari erhaltet Ihr auch in Österreich und in der Schweiz:
ATARI-Club in Österreich:
Warren Ges.mbH, Lohnergasse 5,
A-1210 Wien.
ATARI-Club in der Schweiz: Phonag AG,
Wartstraße 6, CH-8401 Winterthur.

* PAC-MAN is licensed by Namco-America, Inc.

Capt'n ATARI® wünscht Euch allen ein frohes Weihnachtsfest.


ATARI
ATARI ELEKTRONIK
Vertriebsgesellschaft mbH
Postfach 60 01 69
Bebelallee 10
2000 Hamburg 60
arner Communications Company


PAC-MAN
nur von
ATARI


HAMBURG 60
-4 2.83
2000


DEUTSCHE
BUNDESPOST
110

DRUCKSACHE